

penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses perancangan *environment* dalam produksi animasi, serta bagaimana elemen-elemen visual dalam lingkungan dapat digunakan untuk menyampaikan suasana dan makna cerita. Hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi *3D Artist* maupun mahasiswa yang ingin mengembangkan karya animasi dengan pendekatan *environmental storytelling*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 *Environmental Storytelling*

Menurut Carson, D. (2004) dikutip dari Bracikowska (2020) Konsep *environmental storytelling* pertama kali diperkenalkan oleh Don Carson, seorang desainer taman hiburan yang pernah bekerja di *Walt Disney Imagineering* dan menjadi sumber primer pencetus *environmental storytelling*. menjelaskan bahwa ruang fisik memiliki kemampuan untuk membangkitkan dan menyampaikan cerita kepada audiens. Menurutnya, dalam lingkungan bertema (*themed environment*), unsur cerita tidak hanya disampaikan melalui narasi verbal, tetapi juga diintegrasikan ke dalam ruang fisik yang dilalui dan dialami oleh pengunjung. Dengan demikian, lingkungan dapat berfungsi sebagai media naratif yang mengkomunikasikan informasi, suasana, maupun makna tertentu melalui elemen-elemen visual dan spasial yang terdapat di dalamnya.

Menurut Blaker (2022), *environmental storytelling* dapat dikategorikan menjadi *direct environmental storytelling* dan *indirect environmental storytelling*. *Direct environmental storytelling* merupakan penyampaian informasi naratif melalui lingkungan yang berkaitan secara langsung dengan peristiwa utama dalam cerita. Bentuk *environmental storytelling* ini berfungsi untuk membangun, informasi yang disampaikan melalui lingkungan berkontribusi secara langsung terhadap perkembangan plot dan membantu audiens memahami konflik, peristiwa, maupun karakter yang terlibat dalam narasi utama.

Berbeda dengan *direct environmental storytelling*, *indirect environmental storytelling* merupakan penyampaian informasi melalui lingkungan yang tidak berhubungan secara langsung dengan peristiwa utama cerita. Meskipun demikian, *indirect environmental storytelling* tetap berperan penting dalam memperkaya dunia cerita, memperkuat suasana, serta memberikan informasi mengenai sejarah, budaya, kondisi sosial, maupun peristiwa yang pernah terjadi dalam lingkungan tersebut. Melalui petunjuk-petunjuk visual yang tersebar pada lingkungan, audiens didorong untuk melakukan interpretasi dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap dunia cerita. (Blaker, 2022). Meskipun klasifikasi *direct* dan *indirect environmental storytelling* dikemukakan oleh Blaker (2022) dalam konteks video game, konsep tersebut dapat digunakan sebagai kerangka analisis pada film animasi karena keduanya sama-sama memanfaatkan elemen lingkungan visual sebagai media penyampaian informasi naratif kepada audiens.

Perlu diperhatikan bahwa dalam penelitian Blaker (2022), tidak semua elemen yang terdapat dalam lingkungan visual dapat dianggap sebagai *environmental storytelling*. Blaker menjelaskan bahwa elemen-elemen yang hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, navigasi, atau fungsi visual lainnya tanpa menyampaikan informasi naratif, dan jika dihapus tidak merubah makna, tidak termasuk *environmental storytelling*. Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini membedakan antara elemen lingkungan yang memiliki fungsi naratif (*environmental storytelling*) dan elemen yang hanya berfungsi sebagai pendukung visual atau estetika tanpa menyampaikan cerita tertentu (*non-environmental storytelling*).

Tabel 2.1 Indikator Environmental Storytelling

Kategori	Indikator
<i>Direct ES</i>	Elemen lingkungan yang menjelaskan narasi utama, berhubungan langsung dengan konflik atau narasi utama
<i>Indirect ES</i>	Elemen lingkungan untuk memperkaya narasi dan dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh penonton.
<i>Non-ES</i>	Elemen visual untuk memperkaya estetis, jika dihapus narasi tidak berubah, secara sendiri tidak menceritakan makna..

(Sumber: Blaker (2022))

Salah satu contoh *indirect environmental storytelling* dapat ditemukan pada lokasi *Pleasance* dalam game *Red Dead Redemption 2*. Informasi mengenai peristiwa yang terjadi di kota tersebut tidak disampaikan secara langsung melalui dialog atau misi, melainkan melalui petunjuk lingkungan seperti makam para penduduk, bangunan yang ditinggalkan, serta peringatan mengenai wabah penyakit. Melalui elemen-elemen tersebut, pemain didorong untuk menyusun interpretasi sendiri mengenai sejarah dan nasib kota tersebut berdasarkan observasi terhadap lingkungan.



Gambar 2.1 Kota 'Pleasance' dari *Red Dead Redemption 2*

(Sumber: Blaker, 2022)

Keterbatasan informasi yang tersedia justru mendorong munculnya berbagai interpretasi dari pemain mengenai sejarah kota tersebut. Berdasarkan petunjuk-petunjuk yang ditemukan di lingkungan, pemain membangun teori mereka sendiri terkait penyebab kehancuran Pleasance, termasuk dugaan mengenai konflik penduduk memuja *satan* dan wabah penyakit. Fenomena ini menunjukkan bagaimana *indirect environmental storytelling* memungkinkan

audiens berpartisipasi aktif dalam membentuk makna cerita melalui proses observasi dan interpretasi terhadap elemen-elemen lingkungan yang tersedia.

Salah satu contoh *direct environmental storytelling* dapat ditemukan pada ekspansi *Cataclysm* dalam permainan *World of Warcraft*. Dalam ekspansi ini, dunia Azeroth mengalami perubahan geografis yang signifikan akibat kemunculan Deathwing, seekor naga raksasa yang menyebabkan kerusakan besar pada berbagai wilayah di Kalimdor dan Eastern Kingdoms. Perubahan lingkungan tersebut tidak hanya memengaruhi tampilan dunia permainan, tetapi juga diikuti oleh penyesuaian bahkan penggantian misi agar selaras dengan kondisi lingkungan yang baru. Salah satu contohnya terdapat pada wilayah Thousand Needles yang sebelumnya berupa lembah kering dengan formasi mesa yang menjulang tinggi, kemudian berubah menjadi danau yang luas.



Gambar 2.2 Perubahan geografis 'Thousand Needles'

(Sumber: Blaker, 2022)

Perubahan ini mengakibatkan aktivitas pemain yang sebelumnya dilakukan di daratan harus beralih ke aktivitas yang berhubungan dengan perairan, seperti menggunakan perahu, menghadapi bajak laut, dan menyelamatkan karakter yang terdampar. Contoh tersebut menunjukkan bagaimana perubahan lingkungan secara langsung menyampaikan perkembangan naratif kepada pemain, sehingga informasi cerita dapat dipahami tanpa memerlukan interpretasi yang kompleks.

Sebagai contoh *non-environmental storytelling (Non ES)*, elemen tersebut dapat ditemukan pada permainan *Mirror's Edge* (2008). Permainan ini memanfaatkan warna merah terang (*Runner Vision*) dan berbagai penanda visual sebagai petunjuk navigasi untuk mengarahkan pemain menuju jalur yang benar. Fungsi utama elemen-elemen tersebut adalah untuk membantu navigasi pemain selama permainan berlangsung.



Gambar 2.3 Petunjuk 'runner vision' dalam *Mirror's Edge* (2008)

(Sumber: Banasiak, A. (2019), *Guidance & Foreshadowing in Video-Games.*

Medium.)

Berbeda dengan *environmental storytelling* yang berperan dalam menyampaikan informasi naratif melalui lingkungan, elemen navigasi pada *Mirror's Edge* tidak memberikan informasi mengenai sejarah, peristiwa, maupun konteks dunia cerita. Keberadaan elemen tersebut juga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan plot atau pemahaman narasi permainan, karena cerita utama tetap dapat dipahami meskipun petunjuk visual tersebut dihilangkan.

2.2 *Stylized Architecture* dalam animasi 3D

Menurut Köymen (2025, p. 270), *stylization* merupakan konsep yang sering digunakan dalam desain visual dan animasi. *Stylization* didefinisikan sebagai proses *exaggeration*, *simplification*, atau *reinterpretation* terhadap fitur maupun bentuk suatu objek. Melalui proses ini, bentuk visual tidak lagi direpresentasikan secara realistis, melainkan diolah kembali untuk menekankan karakter visual tertentu serta menyampaikan kesan emosional kepada audiens. Teknik *stylization* dapat dicapai melalui pengolahan berbagai elemen visual seperti bentuk, skala, warna, tekstur, dan material.

Stylization menurut memungkinkan perancangan ulang dari aspek bentuk, warna, dan detail busana agar selaras dengan visi artistik seorang *artist*, sehingga menghasilkan estetika yang lebih menonjol (Kawamura, 2018). Dalam penelitiannya, Köymen (2025) menganalisa beberapa film animasi dan menghasilkan temuan yang akan digunakan untuk menjadi panduan dalam perancangan *stylized architecture* sebagai berikut:

- a. Bentuk, Struktur & Skala: pengaplikasian bangunan yang berbentuk *exaggerated, simplified geometric, personified, sharp lines (comic book aesthetic), real world structures. oversized, tapered, elongated, distorted,* atau *relatable human scale.*
- b. Tekstur & Materialitas: pengaplikasian tekstur *stylized* yang dapat memberikan kesan emosional terhadap audiens seperti *realistic, vibrant colors, coarse textures, graphic texture (comic book aesthetic) industrial metallic, smooth cartoonish,* atau *simplified interpretations.*
- c. *Color Palette:* pengaplikasian warna seperti *vibrant colors, soft lighting, warm nostalgic, dramatic contrast,* atau *painterly.*

Elemen-elemen tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam merancang arsitektur *stylized* pada *environment* animasi 3D.

Selain sebagai panduan desain, elemen-elemen tersebut juga dapat digunakan sebagai parameter analisis untuk membaca bagaimana arsitektur menyampaikan narasi visual dalam sebuah lingkungan animasi. Dalam penelitiannya, Köymen (2025) menunjukkan bahwa aspek Bentuk, Struktur & Skala, Tekstur & Materialitas, *color palette*, memiliki kontribusi langsung terhadap cara lingkungan arsitektural dalam film animasi menyampaikan makna cerita dan membangun atmosfer dunia naratif. Pada aspek bentuk & skala, bangunan dengan bentuk yang dilebih-lebihkan atau tidak simetris dapat memperkuat karakter dunia cerita, menciptakan kesan komikal, atau bahkan mempersonifikasikan bangunan sebagai bagian dari karakter cerita. Sebagai contoh, dalam film *Monster House*, bentuk rumah digambarkan menyerupai sosok monster melalui distorsi struktur, posisi jendela, dan bentuk fasad yang menyerupai wajah.



Gambar 2.4 Stylization bentuk rumah menyerupai monster

(Sumber: *Monster House*, 2006)

Pada aspek tekstur & materialitas, penggunaan tekstur kasar, lapuk, atau material yang tampak usang dapat menciptakan atmosfer yang lebih gelap dan menegangkan. Dalam *Monster House*, misalnya, penggunaan tekstur kayu lapuk, cat terkelupas, dan material yang tampak rusak memperkuat kesan menyeramkan serta menggambarkan kondisi bangunan yang tua dan berbahaya. Dalam aspek *scale & proportions*, Skala yang sangat besar dapat menciptakan kesan megah, monumental, atau bahkan menakutkan, sedangkan distorsi proporsi dapat menghasilkan efek komikal atau fantastis. Aspek *lighting & color palette* juga memiliki dampak signifikan terhadap persepsi penonton terhadap ruang arsitektural dalam animasi. Pencahayaan terang dengan warna yang cerah biasanya digunakan untuk menciptakan suasana yang energik dan penuh humor, seperti yang terlihat dalam *Chicken Little* dengan penggunaan *high-key lighting* dan palet warna yang vibrant. Sebaliknya, penggunaan bayangan tajam, kontras tinggi, dan warna yang lebih gelap dapat membangun suasana misterius atau menegangkan. (Köymen, 2025)



Gambar 2.5 Penggunaan *high key lighting* dan warna vibrant.
(Sumber: *Chicken Little*, 2005)

Menurut Maraffi, C. (2003) menyatakan bahwa menentukan sebuah *style* sangat penting sebelum melakukan desain elemen karakter maupun arsitektural. *Style* itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu; *Stylized* dan *Realistic*. Teknik *Stylized* lebih mengarah kepada eksagerasi lebih atau disederhanakan sedemikian rupa, membebaskan pemilihan arahan kreatif. Pada teknik *realistic*, perancangan visual diarahkan untuk mencapai tingkat detail yang tinggi dan kemiripan dengan kondisi dunia nyata melalui penggunaan referensi nyata, sehingga dapat membangun kesan realisme bagi penonton. Bentuk arsitektur yang telah

distilisasi dalam film animasi 3D kerap diinterpretasikan untuk menyesuaikan dengan dunia dan lingkungan karakter. (Maraffi, 2003).

Selebihnya, film animasi 3D yang bersifat fantasi menggunakan ruang dan struktur yang di-*stylize* untuk memberikan pengalaman visual kepada penonton yang tidak mungkin ditemukan di dunia nyata. Pengalaman tersebut dapat membantu memperkuat intensitas emosional dari cerita yang disampaikan (Baxter et al., 2004). Dalam proses *stylization* elemen arsitektur, Köymen (2025) mengingatkan perlu dijaga keseimbangan antara *realism* dan *abstraction*. Meskipun referensi dari dunia nyata tetap dipertahankan, bentuk-bentuk tersebut tetap mengalami perubahan visual tertentu. Keseimbangan ini memungkinkan elemen arsitektur tetap mudah dikenali sekaligus memberikan pengalaman estetika yang lebih mendalam bagi audiens.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini teori *stylized architecture* digunakan sebagai landasan konseptual dalam proses perancangan *environment* dengan gaya visual *stylized*, khususnya dalam merancang bentuk bangunan, tekstur, serta proporsi arsitektur yang terdapat dalam karya animasi 3D yang dibuat.

Melanjuti pendekatan lainnya untuk menyampaikan makna melalui *environment* dengan baik, menurut Carson, D. (2004) kontras merupakan salah satu teknik penting dalam perancangan lingkungan untuk memperkuat *environment storytelling*. Dalam konteks perancangan lingkungan visual, kontras dapat diterapkan melalui variasi ruang, seperti perbedaan ukuran, tekstur, pencahayaan, *hue* warna, maupun tingkat keteraturan suatu ruang. Kontras dari ruang yang sempit ke ruang yang luas, dari ruang yang terang ke ruang yang gelap, atau dari kondisi yang kacau menuju ruang yang teratur dapat memperkuat persepsi dan emosi audiens terhadap lingkungan yang dirancang. Selain itu, penggunaan ketidaksimetrisan juga penting untuk menciptakan kesan ruang yang lebih alami dan hidup, karena lingkungan di dunia nyata jarang tersusun secara sempurna dan simetris. (Carson, D, 2004)

Dalam upaya penyampaian sebuah *environmental storytelling*, diperlukan beberapa step perancangan yang harus dilalui. Menurut Mui (2023), ada 6 proses yang harus dilakukan seorang 3D *environment artist* dalam

perancangannya. Tahapan pertama adalah pengumpulan referensi. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan berbagai referensi visual/*moodboard* yang nantinya akan digunakan untuk menentukan aspek-aspek visual seperti bangunan, lingkungan dan tekstur material. Kedua adalah pembuatan aset atau disebut juga dengan *modeling*. Pada step ini dilakukan tahapan awal seperti *blocking* untuk menentukan bentuk dasar dan proporsi, baru dapat lanjut *modeling* detail berdasarkan referensi. Ketiga adalah step *UV unwrapping* adalah proses *unfolding* dalam suatu mesh agar dapat di tekstur. Keempat adalah *texturing*. Step ini adalah proses memberikan detail tekstur dan warna pada permukaan objek 3D agar terlihat sesuai dengan referensi. Keempat adalah *import* kedalam *render engine* yang digunakan dan menambahkan aset detail pendukung.

2.2.1 Sensitivitas Estetika Visual Anak terhadap Karakteristik Bentuk

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al. (2024), konsep *visual aesthetic sensitivity* digunakan untuk memahami bagaimana anak dan remaja merespons karakteristik visual tertentu, khususnya bentuk kontur (*contour features*). *Visual aesthetic sensitivity* mengacu pada kemampuan individu dalam mengenali, mengevaluasi, dan memberikan respons estetis terhadap stimulus visual berdasarkan kualitas visual yang dipersepsikan (Götz et al., 1979). Dalam konteks penelitian Zhang, sensitivitas estetika visual menjadi indikator untuk melihat sejauh mana individu mampu membedakan kualitas estetika dari bentuk visual yang berbeda, termasuk bentuk melengkung (*curvilinear forms*) dan bentuk bersudut tajam (*angular forms*).

Untuk mengklasifikasikan seorang individu memiliki *high* dan *low visual aesthetic sensitivity*, diberikan serangkaian gambar: satu memiliki ketidaksempurnaan secara desain, dan yang satunya disusun lebih harmoni. Jika subjek memilih desain yang lebih *harmonious* subjek mendapatkan 1 poin, dan 0 poin jika memilih desain yang tidak harmoni.



Gambar 2.6 Contoh VAST (*Visual Aesthetic Sensitivity Test*)
(Sumber: Götz et al., 1979).

Zhang et al. (2024) menggunakan *Visual Aesthetic Sensitivity Test* (VAST) untuk mengukur tingkat sensitivitas estetika visual pada anak dan remaja berdasarkan kemampuan mereka dalam mengevaluasi kualitas visual suatu stimulus. Hasil pengukuran kemudian mengelompokkan partisipan ke dalam kategori *high visual aesthetic sensitivity* dan *low visual aesthetic sensitivity*.

Tabel 2.2 Hasil *Visual Aesthetic Sensitivity Test*

Grade	High Level of Visual Aesthetic Sensitivity Students			Low Level of Visual Aesthetic Sensitivity Students		
	n	Age	Score	n	Age	Score
4	46	10.2 (0.5)	37.72 (1.97)	46	10.2 (0.4)	28.00 (1.56)
6	50	12.1 (0.4)	38.34 (2.07)	50	12.2 (0.5)	28.04 (2.99)
8	44	14.0 (0.5)	38.73 (1.74)	44	14.2 (0.4)	27.82 (2.75)

(Sumber: Zhang et al. 2024)

Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa siswa kelas 6 dengan rata-rata usia sekitar 12 tahun menunjukkan *visual aesthetic sensitivity* yang lebih tinggi. Zhang et al. (2024) menjelaskan bahwa pada rentang usia ini anak berada pada tahap transisi perkembangan kognitif, di mana kemampuan dalam melakukan evaluasi visual dan apresiasi estetika mulai berkembang lebih kompleks.

Melanjuti eksperimennya, Zhang et al. (2024) menggunakan stimulus berupa pola kontur abstrak terdiri dari 84 pola kontur, meliputi 42 bentuk melengkung (*curved contours*) dan 42 bentuk bersudut tajam (*sharp-angled contours*) dengan bentuk dasar yang serupa namun memiliki karakteristik kontur yang berbeda. Seluruh stimulus ditampilkan dalam bentuk hitam putih dengan

latar sederhana agar partisipan lebih fokus pada perbedaan bentuk kontur tanpa dipengaruhi warna maupun elemen visual lain. Penggunaan *textual prompt* pada eksperimen ini dibagi menjadi dua kriteria yaitu *preference* dan *beauty*. Contoh soal seperti “*how much do you like the picture*” dan “*how beautiful is the picture*” dan penggunaan skala 1-7 sebagai poin penilaian. Hasil eksperimen yang telah dilakukan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2.3 Eksperimen Preferensi Bentuk Kontur

	Curved Contour						Sharp-Angled Contour					
	High Level of Visual Aesthetic Sensitivity			Low Level of Visual Aesthetic Sensitivity			High Level of Visual Aesthetic Sensitivity			Low Level of Visual Aesthetic Sensitivity		
	Grade 4	Grade 6	Grade 8	Grade 4	Grade 6	Grade 8	Grade 4	Grade 6	Grade 8	Grade 4	Grade 6	Grade 8
preference	3.90 (1.31)	3.93 (1.50)	3.98 (1.49)	3.94 (1.43)	3.67 (1.30)	3.94 (1.37)	3.18 (1.37)	2.59 (1.07)	2.78 (1.35)	3.50 (1.42)	3.09 (1.40)	3.53 (1.39)
beauty	3.77 (1.30)	3.99 (1.45)	3.97 (1.58)	3.89 (1.39)	3.70 (1.29)	3.94 (1.35)	3.10 (1.43)	2.60 (1.08)	2.81 (1.44)	3.44 (1.39)	3.03 (1.35)	3.54 (1.36)

Note: Standard deviations are in parentheses.

(Sumber: Zhang et al. 2024)

Hasil eksperimen Zhang et al. (2024) menunjukkan bahwa anak secara umum memiliki preferensi yang lebih tinggi terhadap bentuk dengan kontur melengkung (*curved contours*) dibandingkan bentuk bersudut tajam (*sharp-angled contours*). Pada perbandingan antar tingkat kelas, siswa kelas 6 menunjukkan ketidaksukaan yang secara signifikan lebih tinggi terhadap bentuk bersudut tajam dibandingkan siswa kelas 4. Temuan ini menunjukkan bahwa pada rentang usia sekitar 12 tahun, anak memiliki sensitivitas visual yang lebih tinggi terhadap karakteristik bentuk, khususnya terhadap bentuk angular yang dipersepsikan kurang menarik secara estetis. Zhang menemukan adanya kesamaan antara tingkat *high* maupun *low visual aesthetic sensitivity* sama-sama menunjukkan preferensi yang lebih tinggi terhadap bentuk melengkung dan menilai bentuk tersebut lebih indah dibandingkan bentuk bersudut tajam.

Bar dan Neta (2006, sebagaimana disitasi dalam Bertamini et al., 2016), menjelaskan bahwa preferensi individu terhadap bentuk melengkung (*curvature*) kemungkinan berasal dari respons negatif terhadap bentuk bersudut tajam (*angular objects*). Bentuk angular dianggap mampu memicu persepsi ancaman (*sense of threat*), sehingga individu cenderung lebih menyukai bentuk melengkung yang dipersepsikan lebih nyaman secara visual. Dugaan tersebut

kemudian diperkuat melalui penelitian neuropsikologis oleh Bar dan Neta (2007, as cited in Bertamini et al., 2016) yang mengkombinasikan desain eksperimen sebelumnya dengan pencitraan otak menggunakan *functional magnetic resonance imaging (fMRI)*. Hasil penelitian menunjukkan adanya aktivasi bilateral yang lebih tinggi pada amigdala (bagian otak yang berperan dalam pemrosesan rasa takut) ketika partisipan melihat objek bersudut tajam dibandingkan objek melengkung.

2.2.2 Asosiasi Emosional Anak terhadap Warna

Boyatzis dan Varghese (1994) meneliti asosiasi emosional anak terhadap warna melalui eksperimen pada anak dengan meminta partisipan mengungkapkan respons emosional terhadap sembilan warna berbeda. Warna-warna tersebut adalah merah muda, merah, kuning, hijau, ungu, biru dan warna gelap seperti hitam, coklat dan abu-abu. Dalam eksperimennya, emosi dikategorikan menjadi dua yaitu *positive emotions (happiness, strong, excitement)* dan *negative emotions (sadness, anger, boring)*.

Tabel 2.4 Asosiasi Emosional Anak terhadap Warna

Color	Emotional association					Total
	Happy	Strong	Excited	Sad	Angry	
Pink						
n	36	6	15	8	3	14
%	44	7	18	10	4	17
Red						
n	36	19	25	6	9	6
%	35	19	25	6	9	6
Yellow						
n	31	15	24	6	7	7
%	34	17	26	7	8	8
Blue						
n	32	22	19	5	9	6
%	35	24	20	5	10	6
Purple						
n	37	17	16	4	11	10
%	39	18	17	4	11	11
Green						
n	30	22	23	7	8	8
%	31	22	23	7	8	8
Brown						
n	18	20	15	13	10	13
%	20	22	17	15	11	15
Black						
n	19	14	15	15	23	9
%	20	15	16	16	24	9
Grey						
n	19	9	16	18	13	11
%	22	10	19	21	15	13
Total						
n	258	144	168	82	93	84
%	31	17	20	10	11	10

(Sumber: Boyatzis dan Varghese, 1994)

Hasil temuan menunjukkan sebanyak 46% respons terhadap warna gelap bersifat negatif, sedangkan hanya 29% respons terhadap warna terang yang menunjukkan emosi negatif. Temuan serupa juga ditemukan pada anak usia 6½

tahun, di mana 46% respons terhadap warna gelap dikaitkan dengan emosi negatif, sementara hanya 17% respons terhadap warna terang yang bersifat negatif. Hasil ini menunjukkan bahwa warna terang cenderung membangkitkan respons emosional yang lebih positif dibandingkan warna gelap pada anak-anak.

Melanjutkan penelitiannya, Boyatzis dan Varghese (1994) menunjukkan bahwa analisa dari jenis kelamin menunjukkan bahwa anak perempuan menunjukkan kecenderungan yang lebih kuat dalam mengasosiasikan warna terang dengan emosi positif dan warna gelap dengan emosi negatif dibandingkan anak laki-laki. Di sisi lain, anak laki-laki tetap menunjukkan asosiasi positif terhadap warna terang, meskipun respons mereka terhadap warna gelap cenderung lebih bervariasi. Asosiasi emosional anak terhadap warna tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik warna itu sendiri, tetapi juga oleh pengalaman pribadi yang dimiliki masing-masing anak karena dipengaruhi oleh pengalaman personal, lingkungan sosial, serta interaksi anak dengan objek atau peristiwa tertentu. (Boyatzis & Varghese, 1994)

Temuan ini sejalan dengan *Ecological Valence Theory* yang dikemukakan oleh Palmer dan Schloss (2010), dikutip dalam Kolenda, (2022). Teori tersebut menyatakan bahwa preferensi dan respons emosional terhadap warna terbentuk melalui pengalaman individu terhadap berbagai objek, peristiwa, maupun lingkungan yang diasosiasikan dengan warna tertentu. Dengan demikian, meskipun warna tertentu memiliki kecenderungan asosiasi emosional yang umum, anak-anak tetap dapat memaknai warna secara berbeda berdasarkan pengalaman pribadi mereka.

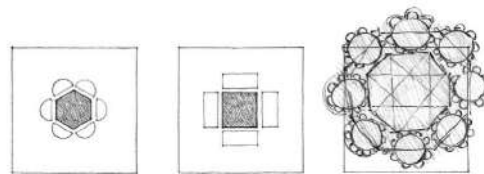
Kolenda (2022), dengan mengacu pada penelitian Crowley (1993), menjelaskan bahwa warna-warna hangat dengan tingkat saturasi yang tinggi cenderung bersifat lebih stimulatif dan mampu menarik perhatian. Lebih lanjut, ia mengemukakan bahwa setiap kelompok warna dapat memunculkan asosiasi psikologis yang berbeda. Warna coklat sering diasosiasikan dengan kesan kokoh, alami, dan membumi (*rugged*). Warna merah dan oranye cenderung membangkitkan energi, menarik perhatian, serta menstimulasi respons yang lebih aktif dan agresif. Sementara itu, warna kuning dan merah muda (*pink*)

diasosiasikan dengan sifat yang stimulatif, ramah, dan mendukung interaksi sosial. Sebaliknya, warna hijau, biru, dan ungu lebih sering dikaitkan dengan perasaan tenang, rileks, dan nyaman. Warna hitam cenderung diasosiasikan dengan kesan yang lebih berat (*heavy*), penting, dan bernilai tinggi, Sedangkan warna terang seperti putih cenderung diasosiasikan dengan kesan ringan, praktis, dan sederhana.

Jalil et al. (2012) melaporkan bahwa beberapa warna, seperti biru, abu-abu, dan krem (*beige*), dapat memberikan dampak menurunkan tingkat perhatian maupun konsentrasi. Lebih lanjut, penelitian yang dikutip dalam studi tersebut menunjukkan bahwa warna biru dapat memunculkan efek relaksasi yang berlebih hingga menurunkan fokus dan menimbulkan rasa mengantuk (Küller et al., 2009, dikutip dari Jalil et al. (2012).

2.3 Centralized Organization

Menurut Ching (2015, hlm. 208) dalam bukunya yang berjudul '*Architecture: Form, Space, And Order; 4th Edition*' dijelaskan bahwa *centralized organization* merupakan tata ruang yang bersifat *central*, di mana tata yang diletakkan ditengah berukuran besar dan bersifat dominan berperan sebagai inti pemersatu komposisi dalam sebuah penataan. Ruang pusat yang berfungsi sebagai pemersatu dalam organisasi tersebut umumnya memiliki bentuk yang teratur serta ukuran yang cukup besar untuk mengakomodasi dan menghimpun sejumlah ruang sekunder di sepanjang perimeternya.

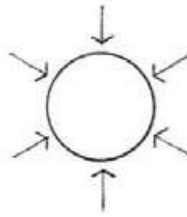


Gambar 2.7 Contoh *centralized organization* dalam '*Ideal Church*' oleh Leonardo DaVinci

(Sumber: Francis D.K. Ching, 2015).

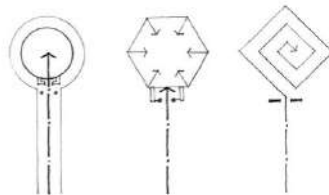
Ruang-ruang sekunder dalam organisasi tersebut dapat memiliki kesetaraan dalam fungsi, bentuk, dan ukuran, sehingga membentuk konfigurasi keseluruhan

yang teratur secara geometris serta simetris. Karena bentuk dari *centralized organization* tidak punya arah alami (tidak jelas “depan” atau “belakang” karena bentuknya biasanya simetris dan memusat). Maka arah masuk ke dalam bangunan tidak otomatis terbaca.



Gambar 2.8 Penggambaran *centralized organization* secara non-directional
(Sumber: Francis D.K. Ching, 2015)

Maka dari itu, arsitek harus menandai satu sisi sebagai *entrance*. Setelah memasuki sebuah ruangan tersebut, pola pergerakan dalam suatu *centralized organization* dapat berbentuk radial, melingkar (loop), atau spiral.



Gambar 2.9 Contoh entrance untuk *centralized organization*.
(Sumber: Francis D.K. Ching, 2015)

Pengaplikasian prinsip *centralized organization* menjadi landasan teoritis dalam menegaskan pusat, tujuan, serta titik dominan dalam suatu komposisi ruang, baik secara visual maupun posisional. Jikalau ada jalur lurus panjang (aksial) ruang terpusat dapat jadi titik akhir jalur itu, dan menjadi sebuah pusat perhatian dalam ruang. Dengan begitu, memperjelas arah pergerakan sekaligus menjadikannya sebagai pusat perhatian dalam ruang.

Melanjuti pendekatan lain dalam bukunya, Ching (2015, hlm. 371) menjelaskan sebuah teori komposisi *hierarchy by placement*. Teori ini

menjelaskan bahwa sebuah bentuk atau ruang bisa terlihat lebih penting karena posisinya ditempatkan secara strategis dalam komposisi ruang. Dengan kata lain, bukan hanya ukuran atau bentuk yang membuat suatu elemen menonjol, tetapi juga letaknya di dalam ruang. Jika suatu objek ditempatkan pada posisi yang mudah terlihat atau menjadi tujuan utama pandangan dan pergerakan, maka objek tersebut akan dianggap sebagai elemen paling penting dalam komposisi. Beberapa posisi yang biasanya membuat elemen menjadi lebih dominan antara lain:

- a. Berada di tengah komposisi yang simetris, sehingga menjadi pusat keseimbangan visual.
- b. Menjadi pusat dari organisasi ruang yang terpusat atau radial, dimana elemen-elemen lain mengelilinginya.
- c. Ditempatkan lebih tinggi, lebih rendah, atau lebih menonjol di depan dibandingkan elemen lainnya.
- d. Berada di ujung suatu jalur atau sumbu ruang, sehingga menjadi titik akhir perhatian.

Dengan penempatan seperti ini, sebuah elemen secara otomatis akan menarik perhatian lebih dulu dan dipahami sebagai elemen utama dalam komposisi ruang.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Tenny et al. (2022) penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena secara mendalam melalui pengalaman, persepsi, dan perilaku subjek penelitian, serta berfokus pada pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” suatu fenomena terjadi. Penulis memilih teknik pengumpulan data berupa observasi tempat dan karya untuk melengkapi material. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi tempat, dan observasi karya referensi. Observasi tempat dilakukan pada toko es